

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kurikulum terbaru yang digunakan di Indonesia saat ini yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menciptakan kurikulum yang penting bagi kebutuhan peserta didik dan memberikan pendidik keluasaan dalam mengembangkan dan mengoptimalkan materi pembelajaran yang menarik dan bermakna. Menurut Ningrum (2022, hlm. 166-177), “Kurikulum Merdeka lebih mengutamakan sikap kreatif dan menyenangkan dengan memupuk berdasarkan minat dan bakat yang dimiliki peserta didik”. Artinya, kurikulum saat ini pendidik beserta peserta didik memiliki peran bersama dalam mengutamakan kualitas peserta didik yang kreatif dan menyenangkan.

Kondisi pembelajaran bahasa Indonesia dari keterampilan menulis saat ini sangat rendah terlebih di kalangan muda. Keterampilan ini terbilang cukup sulit bagi orang-orang yang memiliki literasi cukup rendah. Menulis menjadi proses paling tinggi tingkatannya di antara keterampilan berbahasa lainnya seperti menyimak, membaca, dan berbicara. Sebagai keterampilan yang sulit dikuasai, namun tetap hal tersebut harus selalu beriringan dan dihadapi dari proses pembelajaran. Senada dengan pendapat yang diungkapkan Nurhayatin, dkk. (2021, hlm. 360), “Anggapan ini mengakibatkan peserta didik kurang berminat dalam mempelajari keterampilan menulis. Padahal, kegiatan ini harus selalu dihadapi, terutama oleh kaum akademisi, seperti menulis cerpen, menulis esai, menulis opini, dan lain-lain”. Padahal, selain kesulitan tersebut ada sisi lain yang ingin diungkapkan salah satunya adalah menyampaikan isi pikiran dan gagasan untuk meluapkan emosi, hal tersebut diutarakan oleh Nugraha dan Priatna (2017, hlm. 171), “Salah satu keterampilan yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah keterampilan menulis. Menulis merupakan teknik seseorang untuk bisa mengungkapkan pikiran dan gagasan dalam melepaskan emosinya”. Artinya, dengan menulis semua perasaan dapat disampaikan, penting juga untuk sebagian orang yang ingin meluapkan isi imajinasinya ke dalam bentuk tulisan.

Pembelajaran menulis merupakan hal yang penting untuk diterapkan. Selain sebagai tes atau ujian, menulis dapat menjadi alat untuk mengukur kreativitas. Definisi sederhana juga dikemukakan Harriman (2017, hlm. 120), “Berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan baru”. Artinya berpikir kreatif akan melahirkan hasil pemikiran yang baru. Maka dengan itu cara kreativitas setiap orang akan berbeda, setiap individu akan menemukan jalannya masing-masing dalam memecahkan masalahnya dalam berpikir kreatif. Teks cerita fantasi sebagai teks yang dibuat dengan daya kreativitas dari seorang pengarang menggunakan imajinasinya yang tinggi, pemilihan diksi yang menarik, kemampuan merangkai kalimat, dan memerlukan kemahiran dan wawasan yang luas untuk menuangkan poin-poin tersebut ke dalam bentuk tulisan. Namun, menulis masih menjadi keterampilan yang paling sukar untuk dikuasai dan cerita fantasi masih menjadi teks yang kurang diminati oleh peserta didik.

Keterampilan menulis yang masih perlu dipelajari di SMP yaitu keterampilan menulis teks cerita fantasi, selaras dengan apa yang dikatakan oleh Kapitan, Harsiati, dan Basuki (2018, hlm. 100-106), “Peserta didik tidak pernah mendapatkan berkaitan dengan menulis cerita fantasi yang baik dan benar”. Artinya pendidik belum seutuhnya memberikan pembelajaran yang diinginkan untuk peserta didik. Hal tersebut menyebabkan peserta didik memiliki minat yang kurang pada teks cerita fantasi. Faktor lainnya adalah peserta didik pun masih dihadapi banyak permasalahan dengan dirinya masing-masing mengenai pembelajaran menulis teks cerita fantasi tersebut.

Bagi peserta didik kesulitan yang dihadapi dalam mempelajari teks cerita fantasi yaitu menuangkan imajinasinya ke dalam bentuk tulisan. Beberapa faktor kesulitan tersebut yaitu, menentukan ide yang menarik, kosakata yang dimiliki peserta didik kurang banyak, sehingga hal tersebut menjadi sulit untuk dirangkai menjadi kalimat yang efektif. Selain membuat kalimat yang efektif, teks cerita fantasi harus dibuat sesuai dengan struktur yang sudah ditentukan agar menjadi paragraf yang sesuai. Dengan beberapa faktor yang telah disebutkan, kemampuan menulis peserta didik perlu dibantu oleh pendidik, karena peran pendidik sangat penting dalam mengatasi kesulitan-kesulitan peserta didik.

Tidak hanya segi praktik penulisannya, peserta didik kesulitan dalam mengekspresikan emosi sehingga cerita terasa datar, karena dalam cerita fantasi emosi termasuk hal yang penting untuk menyalurkan rasa kepada pembaca. Keterbatasan bahasa yang dimiliki peserta didik pun menjadi faktor sulitnya memahami konsep teks cerita fantasi. Peserta didik memerlukan adanya dorongan atau motivasi dari pendidik. Apresiasi dari pendidik dan lingkungan harus mendukung untuk tercapainya peserta didik dalam memahami teks cerita fantasi.

Kesulitan-kesulitan yang disebutkan di atas, diakibatkan ketidaktahuannya peserta didik dan ragu untuk memulai. Banyak yang perlu dibenahi pada hal-hal tersebut khususnya pendidik perlu melakukan perubahan pada proses pembelajarannya.

Pendidik perlu melakukan strategi pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Didukung oleh pendapat Jonassen dan Hung dalam Nugraha, E. (2022, hlm. 20), PBL adalah model pembelajaran berbasis usaha memperoleh informasi melalui pengumpulan data yang berpusat pada peserta didik di mana mereka terlibat dengan masalah yang otentik dan tidak terstruktur yang memerlukan penelitian lebih lanjut. Dengan begitu, model pembelajaran PBL bisa diaplikasikan sebagai bentuk strategi pendidik dalam proses pembelajaran teks cerita fantasi dengan berbantuan media pembelajaran.

Pendidik memiliki tantangan terhadap perkembangan teknologi, karena media pembelajaran saat ini sangat memengaruhi pada proses pembelajaran peserta didik. Menurut Nurgiansah, T. (2019, hlm. 7), “Di era Revolusi Industri 4.0 sekarang ini dunia pendidikan mendorong agar kurikulum pendidikan sesuai dengan dinamika digital, *internet of think*, *Artificial Intelligence* (AI), bioteknologi, serta perkembangan pesat lainnya”. Artinya media pembelajaran berbasis teknologi di zaman sekarang menjadi hal yang penting untuk kepentingan pembelajaran. Baik itu pendidik dan peserta didik media pembelajaran akan dirasakan dampaknya dari proses pembelajaran.

Pendidik perlu memilih media yang cocok dalam pembelajaran teks cerita fantasi, karena berbagai kesulitan yang dirasakan peserta didik pasti dilandaskan ketidaktepatan penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik bosan dan malas saat pembelajaran berlangsung, media yang kurang memadai pun

akan memengaruhi daya kreativitas, dan apabila strategi pendekatan dengan peserta didik pun tidak cocok akan memengaruhi antusias pada pembelajaran.

Pendidik perlu menghidupkan suasana kelas yang ramah untuk menciptakan rasa nyaman dan bebas dari rasa membosankan. Pendidik perlu mengikuti perkembangan zaman, untuk mewujudkan pengelolaan kelas yang baik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Beriringan dengan mencapai tujuan pembelajaran, pada teks cerita fantasi pendidik membutuhkan media yang menarik untuk membuat peserta didik merasakan ketertarikan.

Media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat peserta didik adalah media yang berhubungan dengan visual atau gambar, karena dapat menjadi daya tarik peserta didik, kemudian dapat mempermudah dalam memperjelas isi pikiran dalam bentuk tulisan dengan bantuan media visual atau gambar. Pendapat tersebut dikemukakan Nugraha (2017, hlm. 123), “Pendidik harus mampu menggunakan motivasi potensial dari gambar. Penggunaan media gambar diharapkan dapat membimbing selera anak-anak”. Salah satunya adalah media komik, komik merupakan media yang masih menjadi kesukaan peserta didik, karena isinya yang mengandung gambar, dengan beberapa karakter yang membuat komik menjadi hal yang menarik. Didukung oleh pendapat Nurhayatin, dkk. (2018, hlm. 4), “Media komik mampu mengungkapkan karakter para tokohnya yang dapat menarik perhatian peserta didik”. Artinya, komik adalah salah satu media yang ampuh untuk menarik perhatian peserta didik dan banyak disukai.

Media komik sebagai media yang di dalamnya terdapat gambar dan tulisan, ini bisa menjadi ide bagi pendidik untuk mengembangkan daya kreativitas peserta didik dalam memunculkan ide, memudahkan dalam memahami maksud, karena berisikan gambar, serta bisa menciptakan semangat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar menulis teks cerita fantasi. Media ini akan mendukung perkembangan keterampilan menulis peserta didik khususnya memulai tulisan dan terciptanya paragraf.

Media komik interaktif memiliki perbedaan dengan media pembelajaran lainnya. Media pembelajaran terdahulu dianggap membosankan, beberapa penyebab media pembelajaran terdahulu terasa membosankan yaitu teks yang panjang, kurangnya interaksi dengan peserta didik secara aktif, desain visual yang

kurang menarik, keterbatasan teknologi membuat media pembelajaran terdahulu terlihat tidak menarik. Dengan begitu, media komik interaktif ini memiliki kelebihan untuk diteliti, karena media ini menggunakan format yang terdiri atas panel-panel (kotak) gambar dengan dialog, gaya narasi dari media komik disertai elemen interaktif seperti animasi, media komik interaktif memiliki tingkat interaktivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan beberapa jenis media pembelajaran yang lainnya karena peserta didik dapat berinteraksi dengan elemen-elemen di dalam komik dengan memilih alur cerita, menjawab pertanyaan, atau berpartisipasi dalam keputusan cerita.

Peserta didik dapat merasakan keterlibatan aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat berperan sebagai pembaca dan penulis yang aktif dalam membuat keputusan yang memengaruhi perkembangan cerita fantasi, aspek visual pun sangat terlihat jelas pada media komik interaktif. Perbedaan media ini dengan media yang lainnya menciptakan media pembelajaran yang unik dan berbeda, karena media komik interaktif memiliki keterlibatan elemen-elemen visual dan interaktif pada peserta didik.

Penelitian sebelumnya membahas mengenai objek kajian yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Di antaranya penelitian berjudul “Penerapan Media Gambar Komik dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor” oleh Stella Talitha dan Dinda Diana Herdiani. Pada penelitian tersebut, penggunaan media gambar komik meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat teruji kebenarannya dengan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* dengan diperolehnya nilai prates dengan rata-rata 39,5. Penelitian lainnya yang berjudul “Penerapan PBL dengan Suplemen Komik Digital terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Sikap Peduli Lingkungan” oleh Berliana Okta Aninda dan I Gusti Putu Suryadama. Hasil dari penelitian tersebut yaitu peserta didik memilih media yang menarik dan memberikan materi yang sesuai. Namun, yang membedakannya dari penelitian ini, penulis menggunakan model *Problem Based Learning* dengan menamakan media pembelajarannya menjadi media komik interaktif untuk meneliti keterampilan menulis dari teks cerita fantasi.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis mengangkat judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Komik Interaktif dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP PGII 1 Bandung Tahun Pelajaran 2023/2024”. Penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian ini, sebagai bentuk usaha dan alternatif calon pendidik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi berbantuan media komik interaktif. Sehingga dapat meningkatkan mutu pendidik sebagai penentu keberhasilan pendidikan dan tercapainya tujuan pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Bagian awal penelitian yang harus dilakukan seorang penulis adalah identifikasi masalah. Pada bagian ini, penulis perlu menguraikan poin-poin penting agar identifikasi masalah dari penelitian menjadi jelas dalam latar belakang masalah tersebut terlihat. Berdasarkan masalah pada penelitian ini, penulis dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang harus diteliti sebagai berikut.

1. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menulis teks cerita fantasi.
2. Peserta didik kurang memiliki minat pada teks cerita fantasi disebabkan pada kesulitan dalam mengembangkan imajinasi yang kreatif dan beragam.
3. Penerapan model pembelajaran yang diterapkan pendidik dalam mengajarkan materi masih monoton.
4. Kurangnya kreativitas pendidik dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga penulis memilih penggunaan media komik interaktif untuk pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fantasi lebih menarik dan interaktif.

Masalah tersebut dikemukakan penulis di dalam latar belakang masalah. Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, diharapkan dapat membantu penulis dalam melaksanakan penelitian. Terutama berkaitan dengan masalah-masalah yang harus diteliti, sehingga penulis dapat mengamati variabel tidak terduga yang akan memengaruhi jalannya penelitian.

### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan pertanyaan eksplisit tentang masalah yang dianggap menarik dan menjadi fokus penelitian. Dengan pertanyaan-pertanyaan yang disusun, rumusan masalah yang jelas akan memudahkan penulis dalam menjalankan tahap-tahap penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, penulis menyusun rumusan masalah sebagai berikut.

1. Mampukah penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi?
2. Mampukah peserta didik menulis teks cerita fantasi dengan baik berdasarkan isi, struktur, dan kaidah kebahasaan?
3. Efektifkah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP PGII 1 Bandung?
4. Adakah perbedaan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif sebagai kelas eksperimen dengan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi dengan metode diskusi berbantuan media gambar sebagai kelas kontrol?

Dari uraian tersebut, dapat diketahui bahwa masalah yang dirumuskan oleh penulis meliputi kemampuan penulis dalam melaksanakan kegiatan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi, kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi, keefektifan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi, dan perbedaan kemampuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah bentuk bahwa penelitian tanpa adanya tujuan yang jelas, maka tidak dapat terarah. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 290), "Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan

pengertian”. Artinya, tujuan penelitian dimaksudkan agar penelitian menjadi bentuk kegiatan yang jelas dan terarah untuk membuktikan penelitian yang akan dituju. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian yang akan dicapai pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. untuk mengkaji kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi;
2. untuk mengkaji kemampuan peserta didik menulis teks cerita fantasi dengan baik berdasarkan isi, struktur, dan kaidah kebahasaan;
3. untuk mengkaji keefektifan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP PGII 1 Bandung;
4. untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif sebagai kelas eksperimen dengan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi dengan kemampuan metode diskusi berbantuan media gambar sebagai kelas kontrol;

Melalui uraian di atas, penulis berharap penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan hasil yang diinginkan, serta menjadi hasil yang bermanfaat.

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian adalah keuntungan yang didapatkan pihak-pihak tertentu. Tentunya manfaat penelitian akan menjadi rujukan bagi peneliti lain, sehingga memberikan referensi mengenai topik yang sesuai. Hasil penelitian ini tentunya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, sebagai berikut.

### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu, pemikiran dan wawasan baru bagi pembaca terkait dunia pendidikan, bahasa, dan sastra. Khususnya dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan pada keterampilan menulis teks cerita fantasi berbantuan media komik interaktif.



## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, di antaranya:

### a. Bagi Penulis

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat menambah serta meningkatkan kompetensi dan kreativitas penulis dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

### b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau sebagai sarana untuk menambah wawasan mengenai pembelajaran. Serta dapat dijadikan sebagai bahan alternatif dalam rangka meningkatkan kemampuan kualitas pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

### c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini bagi peserta didik yaitu diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis dengan menggunakan media komik interaktif.

### d. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pendidik di sekolah khususnya pendidik di bidang mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan manfaat yang telah disebutkan, tentunya penulis berharap manfaat penelitian ini akan menjadi rujukan untuk penelitian-penelitian lainnya dan dapat dirasakan kebermanfaatannya bagi pihak-pihak yang lainnya.

## F. Definisi Operasional

Istilah untuk definisi operasional pada penelitian yaitu bertujuan untuk mengetahui makna pada setiap kata yang ada pada judul penelitian, sehingga memudahkan penulis dalam menjelaskan suatu masalah yang dicapai atau dituju. Penelitian ini berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Komik Interaktif dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP PGII 1 Bandung Tahun Pelajaran 2023/2024”. Judul

tersebut akan dijelaskan untuk setiap istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian ini, istilah-istilah tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Penerapan adalah kegiatan menerapkan suatu aktivitas, aksi, tindakan yang terencana untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.
2. Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan peserta didik untuk menemukan jalan penyelesaian masalah yang dihadapi setiap peserta didik sekaligus mengajak peserta didik terampil dalam kegiatan pembelajaran.
3. Media komik interaktif adalah media visual yang di dalamnya terdapat gambar, balon-balon percakapan, dan tulisan untuk mengajak peserta didik berinteraksi dalam menjawab balon-balon percakapan yang masih belum terisi.
4. Keterampilan menulis adalah keterampilan berbahasa yang mengungkapkan ide, gagasan, pendapat, perasaan kepada orang lain dalam bentuk tulisan.
5. Teks cerita fantasi adalah salah satu jenis teks narasi fiksi (tidak berdasarkan kenyataan) yang dibangun dari sebuah khayalan atau imajinasi seorang penulis di dalamnya berisi kejadian atau peristiwa yang tidak ada di dunia nyata atau modifikasi dari dunia nyata.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran menulis dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif akan menciptakan kondisi pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi teks cerita fantasi dari segi isi, struktur dan kaidah kebahasaan serta memudahkan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi.

## **G. Sistematika Penulisan Skripsi**

Dalam penyusunan skripsi ini berisikan ketentuan dan sistematika penulisan yang perlu dipedomani penulis. Sistematika penulisan skripsi dibuat berdasarkan buku panduan yang digunakan dalam penelitian skripsi ini. Skripsi ini disusun dari bab I sampai bab V. Berikut penjelasan sistematika skripsi yang akan diuraikan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan. Bab ini merupakan bagian awal yang dari skripsi yang menguraikan latar belakang penelitian berkaitan dengan kesenjangan antara harapan dan fakta di lapangan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran. Bab ini berisi pembahasan mengenai kedudukan pembelajaran menulis teks cerita fantasi berdasarkan kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII, penjelasan mengenai media komik interaktif, pendalaman materi teks cerita fantasi, lalu uraian tentang model *Problem Based Learning*. Melalui kajian teori dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan dari variabel-variabel dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini menjelaskan secara sistematis dan lengkap mengenai langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Bab ini berisi tentang deskripsi mengenai metode penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penilaian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini mengemukakan dua hal yang penting, yaitu; 1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan, dan 2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sudah ditemukan.

Bab V Simpulan dan Saran. Bab ini menyajikan simpulan hasil analisis dari penelitian dan saran peneliti sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa gambaran skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu bab I Pendahuluan, bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bab III Metode Penelitian, bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, serta bab V Simpulan dan Saran. Penyusunan sistematika skripsi ini dilakukan agar penelitian skripsi dapat tersusun secara sistematis.